
CONEXIÓN
MANGA
Nº 066
ESPECIAL
DVD
WORKING!!!
AL SERVICIO DE LA DIVERSIÓN
PERSONA 4
DEL 3D AL 2D
BAKUMAN 2
EL SUEÑO DE SER UN MANGAKA
VIDEOJUEGOS
STREET FIGHTER X TEKKEN
MASS EFFECT 3
Nº 066
$39.99 $4.25 USD
66
7 509761 103065

ASISTE A LA CLASE DE DIBUJO IMPARTIDO POR:





EN



Plaza de la Tecnología

ZONA DE JUEGOS

ANIME, VIDEOJUEGOS Y MODA ALTERNATIVA

EN EL 4º PISO

9 de junio del 2012
de 4:00 p.m. a 6:00 p.m.

CUPO LIMITADO

MÁS INFORMACIÓN

zonadejuegosmxoficial

bazargames

FIESTA DISCO COSPLAY

14 de Abril 2012
de 2:00 p.m. a 6:00 p.m.

PRESENTACIÓN DE CONEXIÓN MANGA 250

Los primeros 500 disfrazados que lleguen, entrarán a la rifa de un PSP vita gratis

CONFERENCIAS DE DOBLAJE

CONFERENCIA CONEXIÓN MANGA

CICLO DE LOS 25 MOMENTOS MÁS IMPORTANTES DEL ANIME PARA LOS EXPERTOS DE CONEXIÓN MANGA DVD

ASISTE A ESTA FIESTA CON EL COSPLAY DE TU ELECCIÓN

ASISTE A LA CLASE DE DIBUJO IMPARTIDO POR:



EN

pt Plaza de la tecnologia

ZONA DE JUEGOS

ANIME, VIDEOJUEGOS Y MODA ALTERNATIVA

9 de junio del 2012
de 4:00 p.m. a 6:00 p.m.

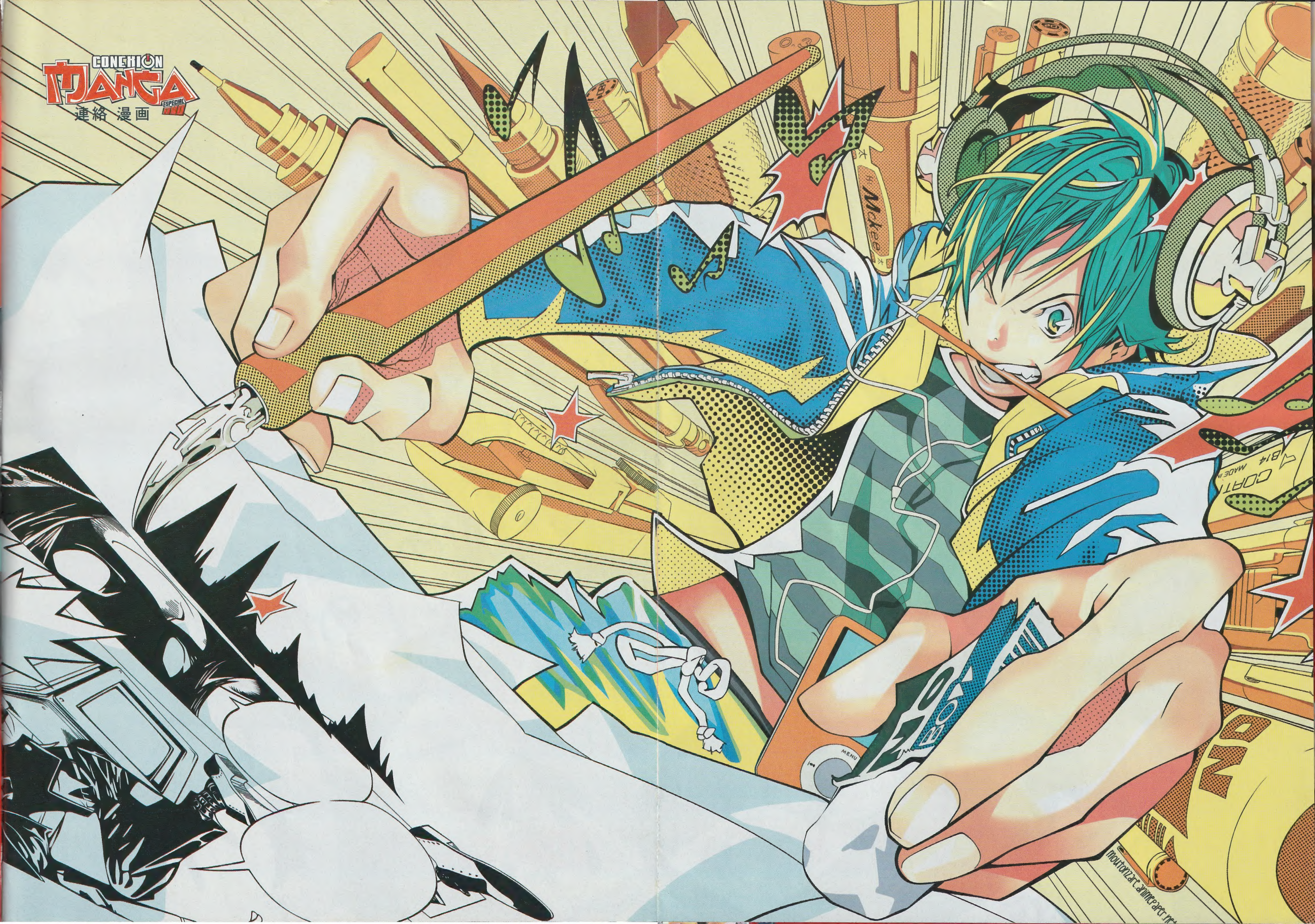
Planta Baja del Centro Comercial Pericentro, sobre periférico; junto al Toreo.

CUPO LIMITADO

MÁS INFORMACIÓN

zonadejuegosmxoficial

www.plazadelataecnologia.com


CONEXION MANGA
ESPECIAL
連絡 漫画



Wagnaria
研
CONEXION
MANGA
ESPECIAL
連絡 漫画



editorial

Hola amigos otakus y akiba-kei´s, muchas gracias por estar con nosotros en una entrega más de esta, su revista *Conexión Manga DVD*, y las palabras de “esta su revista” creo nunca fueron tan acertadas, pues gracias a sus comentarios y sugerencias es que esta publicación se ha convertido en lo que hoy tienen es sus manos, todos sus comentarios y sugerencias nos ayudaron a darle una nueva forma a su revista favorita, sabemos que nos falta un buen camino por recorrer dentro de todas sus propuestas, pero sabemos que vamos en la dirección correcta gracias a sus comentarios.

Todo lo que llega a la bandeja de entrada del correo conexión.manga.dvd@gmail.com es tomado en cuenta, sabemos que de pronto tardamos en responder sus mensajes pero en verdad que tomamos en cuenta todos sus mensajes y respondemos la gran mayoría de ellos, desafortunadamente no podemos hacerlo con todos pues tomaría demasiado tiempo.

De nuevo les damos las gracias por su apoyo y los invitamos a mantener ese contacto tan constante como el que han tenido con nosotros mediante el correo y Facebook, les mandamos un gran abrazo y esperamos que este número sea de su completo agrado.

CONTENIDO

DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN

EDITOR RESPONSABLE JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS / **EDITOR JUNIOR** MARIO MONROY / **COLABORADORES** MÓNICA URIBE, MARTÍN ÁNGELES, IVONNE LÓPEZ, GABY MAYA, JESÚS CHAVARRIA, ERNESTO OLICÓN, OFELIA ESTREDA / **DIRECCIÓN DE ARTE** JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA / **DISEÑO GRÁFICO** JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA / **ARTE FINAL** CESÁR MORALES MORENO/ **CALIDAD DIGITAL** EDITOPOSTER / **CORRECCIÓN DE ESTILO** ERIKA PANTOJA

DIRECTORIO EDITORIAL

DIRECCIÓN GENERAL JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS / **ADMINISTRACIÓN** CLAUDIA FLORES VALDOVINOS / **OPERACIONES** ADRIANA VILLALOBOS / **CIRCULACIÓN** OSCAR CHÁVEZ

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD 1323-0100 ext. 103 / **¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?** MARCA 1323-0100 EXT. 111 Ó 50059586 CON RAFAEL ESQUIVEL G.

ESPECIAL CONEXIÓN MANGA NO. 68 Publicación Mensual. Marzo 2012. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156 Col. Santa María La Ribera. México D.F. C. P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA No. 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TITULO CCPRI-EXP. No. 1/432/"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. No. 1/432/"99"/14757 No. 7705 No. IMPI 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Calle Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F. Tel. 5591-1400 a través del DESPACHO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón No. 87 Planta Baja, Col. San Rafael, México, D.F. C.P 06470, Tel. 5128-6670. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por Distribuidora de impresos, S. de R.L. de C.V. Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac, México, D.F., C.P. 11320. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, col. Del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Tel. 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx. Impresa en: JAVIC Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 03100.

Kousaka Kirino by Vofan

CONTACTO

conexion.manga.dvd@gmail.com
facebook.com/revistacmdvd
twitter.com/cmdvd

VISITA NUESTRO BLOG: vanguardiaeditores.com/cmdvd

¡¡¡Ohayoo!!!!! !!!!!!!YYYYYUUUUUUUUUPPPPPPPIIIIIIIIIIIII

¡Qué tal amigos de *Conexión Manga*! Esta es la primera vez que les escribo y quiero felicitarlos por el buen rumbo en el que llevan la revista, ¡muy buen trabajo! Esperemos y siga así de bien. Francamente me agradaron bastante las nuevas secciones y el nuevo diseño, las reseñas me parecen bastante agradables y completas.

Mis animes favoritos son Bakemonogatari, High School of the Dead, Darker than Black, Fairy Tail, Pandora Hearts, Deadman Wonderland, Black Rock Shoter, Panty and Stocking with Garterbelt, Soul Eater, Elfen Lied, Ikitousen, FMA, Hyakka Ryouran Ramurai Girls, entre otros más. ¡¡Yeiiii!!

Aquí les dejo mi correo para que todo fan del anime que quiera formar amistad conmigo me contacte ¡¡wiiiii!!

shinobou1@hotmail.com

Bueno por mi parte ha sido todo cuídense mucho y mucha suerte con la revista. ¡Larga vida al anime! y ¡Arriba el fruty estilo! ¡Sayonara!

ATTE: Lambo-san x3

Hola Yael, gracias por tomarte el tiempo para escribirnos, se nota bastante que estabas muy emocionado por compartir con nosotros tu gusto por el anime. También nos haces sentir muy bien por tus comentarios, pues pusimos mucho empeño en ese número de Conexión Manga y saber que fue muy bien recibido por todos nos ayuda a seguir trabajando. A tu petición dejamos tu mail para que todos lo vean esperamos hagas muchos nuevos amigos, pero ten cuidado a quién agregas ¡eh! Uno nunca sabe.

KONICHIWA ! ! ! !

Muchas Felicidades a todo el Staff de *Conexión Manga*, confieso que anteriormente compraba su revista, pero la había dejado de comprar ya que se centraban siempre en Naruto, Bleach, Saint Seiya, series de renombre y decía "Hay otras series muy buenas" y dejé de comprarla pero vi este de Vocaloid y dije "¡¡Wow, debo comprarla!! y noté el contenido, me quedé encantado por su cambio. En horabuena de verdad, ya tienen a un suscriptor más. Por cierto me gustaría que pusieran una sección, como de una hoja por lo menos de animes retro o clásicos como Doraemon, Ninja Rantarou, Nube, Mikami La Cazafantasma, Zenki, animes que estuvieron en nuestro país y que iniciaron una tendencia. Bueno, les deseo lo mejor de lo mejor bye y sigan así, estupendo trabajo.

Atte: Randy Melç

Hola, Randy nos da mucho gusto que estés de regreso en Conexión Manga DVD y que haya sido porque hemos mejorado desde la última vez que compraste la revista, por nuestra parte sólo podemos decir que todas estas mejoras fueron gracias a ustedes, precisamente por sus comentarios que nos hacen llegar, así que si en algún momento nos salimos del camino mándenos un regaño, aunque les pedimos paciencia pues aunque queramos implementar algo nuevo esto no puede ser de inmediato. El ejemplo perfecto de lo que decimos es tu interesante propuesta de poner Animes que marcaron a generaciones en años pasados, creeme que lo pondremos a consideración y por estas fechas que tengas esta revista en tus manos crearemos una convocatoria en nuestro Facebook para ver qué dice el resto de los lectores.

HASTA PRONTO Y GRACIAS POR CONFIAR DE NUEVO EN NOSOTROS.

Hola amigos de *Conexión Manga DVD* les escribe su amigo Luis Antonio (zero) sólo para decirles que la revista está cada vez mejor pues ya que la edición número 63 me gustó mucho y no sólo porque el diseño de la revista sea mejor sino porque hablaron sobre uno de mis personajes favoritos, Miku Hatsune. Y también mencionarles que los posters estuvieron muy bien al igual que el DVD.

Bueno por mi parte sería todo, pero antes de despedirme aquí les dejo un dibujo con el tema de estas fechas aunque me hubiera gustado enviárselos una semana antes, bueno espero que les guste pues ya que estos personajes son unos de los cuantos emblemas míos "zero" que nadie, incluso mis amigos jamás han visto y los quiero compartir con ustedes ojalá sea de su agrado, una cosa más espero que les hayan gustado los otros dibujos que les mandé.

Me despido y les deseo un feliz año nuevo a todos los que hacen posible esta revista.

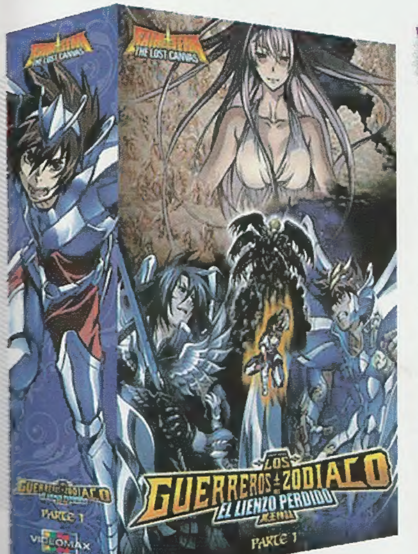


Hola, Luis gracias por tus comentarios y qué bien que te gustó el número dedicado a Vocaloid, estamos seguros que a muchos Akiba's como tú les gustó ese número, además de que lo hicimos pensando en todas sus peticiones.

Te agradecemos que nos tomes en cuenta y nos hayas enviado tu dibujo, además de todos tus buenos deseos, como podrás ver decidimos compartirlo con todos nuestros lectores, hasta pronto y que todos tus deseos se cumplan.



HOLA AMIGOS DE CM DVD BIENVENIDOS A LA SECCIÓN DE LOS REGALOS. RECUERDEN QUE PUEDEN PARTICIPAR EN TODAS LA PROMOCIONES QUE DESEEN. LAS REPUESTAS DEBEN DE SER ENVIADAS A **conexión.manga.dvd@gmail.com**





TRIVIA GUERREROS DEL ZODIACO



¿En qué revista japonesa se inició la publicación del manga de Lost Canvas?

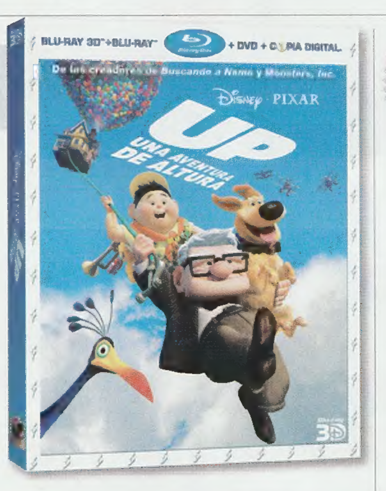
¿En qué fecha se estrenó la serie en Japón?

¿Cuál es el nombre de los tres personajes principales y cuáles son sus reencarnaciones?

Dentro de la serie, ¿Qué es el Lienzo Perdido?



TRIVIA UP



¿Cuántos premios Oscar se ha ganado Pixar?

¿Quién hizo la voz en inglés de Carl Fredricksen?

¿Quiénes fueron los directores y qué otras películas han hecho?

¿A qué compañía mencionada en otra cinta, pertenece el logo del canal de TV que transmite la noticia sobre la casa de Carl ?

TRIVIA LA DAMA Y EL VAGABUNDO



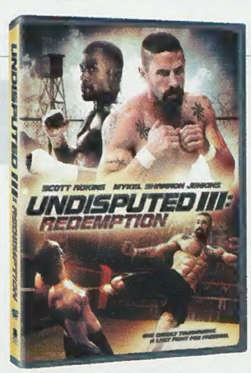
¿Qué raza es la perrita protagonista?

¿Qué escena de la cinta, hoy considerada la más emblemática, originalmente había sido desechada?

¿Qué nombre se había pensado originalmente para Vago?



TRIVIA LA GRAN PELEA III



Las dos preguntas son referentes al actor principal:

¿En qué película pelea en una piscina contra el actor Jet Li?

¿Cuántas veces ha compartido créditos con Jean-Claude Van Damme?





01 AKIRA SIGUE DE FIESTA

En un número 64 de esta revista anunciamos la chamarra de edición especial de Akira lanzada para festejar los 30 años de vida del manga, era obvio que saldrían más productos relacionados al trabajo de Otomo. Ahora toca el turno de la versión animada de este increíble manga, pues en Japón se pondrá a la venta una edición especial en Blu-ray de la película.

La edición cuenta con un empaque *steelbook* con un diseño exclusivo, además de la película (con audio y subtítulos en inglés disponibles), un libro especial con ilustraciones y un reportaje sobre la producción, tres postales, entrevistas con Katsuhiro Otomo y Shoji Yamashiro (compositor del OST), anuncios de televisión y todos los storyboards. Esta nueva edición sólo se puede conseguir en amazon.co.jp a un precio de 9.240 yenes ($1,650 pesos).

02 MEMORIA PARA PSP MUY KAWAI



Aprovechando la salida del juego Madoka Magica Portable este 15 de marzo, Sony quiso sacar un poco más de provecho del fanatismo otaku y pone a la venta una Memory Stick Pro Duo de 4Gb de edición especial con la cara de Kyuubey. Este coqueto accesorio tiene un precio de 3.280¥ (unos $590 pesos) e incluirá un código para descargar un tema del personaje para el PSP desde PlayStation Store.

03 LA TORRE DE TOKIO EN TUS MANOS

Definitivamente uno de los puntos obligados a visitar en la capital de Japón es la mitificada torre de Tokio, esta estructura de metal de 333 metros de altura es un icono de la ciudad gracias a su diseño tan parecido a la torre Eiffel, y sobre todo por ser un referente en cientos de animes, series de TV y películas de Japón, y hasta podríamos decir que para ojos extranjeros es un emblema nacional.



Por todo lo que hemos mencionado es obvio que dicho patrimonio es digno de ser representado en un modelo a escala que esté al alcance todos los otakus... afortunadamente, sí existe. Este modelo es una reproducción a escala 1/2000 (mide 16.6 cm) y se encuentra completamente pintado, sólo hay que armar unas pocas piezas para disfrutar de nuestra torre de Tokio personal, cabe destacar que el modelo no sólo comprende la torre sino el lugar donde se encuentra ¡así es! La base muestra algunos de los edificios cercanos para tener una mejor perspectiva del tamaño de la torre, además incluye unos pequeños automóviles y autobuses en el estacionamiento para complementar la escena, pero eso no es todo pues la torre cuenta con luz propia, unos pequeños leds en la base iluminan la estructura para hacerla lucir más real. Este modelo de verdad es muy bonito y no puedes dejar pasar la oportunidad de adquirirlo.



FIGURA DEL MES

Saber Lily 05

GOOD SMILE COMPANY

(DISTANT AVALON)

La figura de este mes es una verdadera pieza de arte, y esto hay que tomarlo muy en serio, pues si ya de por sí estas figuras gozan de una gran calidad, esta en particular cruza la línea y coloca el estandarte más alto incluso para la misma Good Smile.

Esta pieza nos muestra a la bella Saber como se pudo ver el videojuego Fate/ unlimited Codes, está por demás decir que el detalle es exageradamente preciso, cada parte de Saber fue delicadamente esculpida por Takayuki Kawahara que con este trabajo se consolida como uno de los mejores escultores de figuras, sobre todo a que esta pieza ganó el premio a la mejor figura del año en el 2010, premio otorgado por BeFA (Best Figure Awards).

Por parte de la pintura, no se queda atrás, cada pieza está perfectamente pintada y se ha cuidado hasta el más mínimo detalle. No está por demás decir que Good Smile Company es actualmente de las mejores compañías de figuras en Japón.

La figura está a escala 1/7 y mide aproximadamente 23 cm de alto, dentro del paquete se incluye una base para exhibirla y las fieles espadas de Saber Calibum y Excalibur mismas que puede empuñar. **Saber Lily ~Distant Avalon~** es una figura que no te puedes perder, sobre todo con el antecedente de ser declarada la mejor figura de 2010. Y por tratar de conseguirla no te preocupes pues fue relanzada debido a su gran éxito con los compradores y llegará a las tiendas el primer bimestre del 2012.

Persona 4 the ANIMATION

EN BUSCA DE NUESTRO VERDADERO YO

Por Ophelie-E

TODOS TENEMOS DESEOS OCULTOS Y AL REPRIMIRLOS SE CONVIERTEN EN UNA PERSONALIDAD QUE SALDRÁ A LA LUZ ALGÚN DÍA. ESTOS MIEDOS SE CONOCEN COMO "SOMBRAS" EN **PERSONA 4**. ESTOS REFLEJOS SE MANIFIESTAN EN UN MUNDO ALTERNATIVO DENTRO DE LA TELEVISIÓN LOCAL DE UN PUEBLO LLAMADO INABA. EL CUAL ES DESCUBIERTO POR DOS CHICOS DE NOMBRE NARUKAMI YU Y HANAMURA YOSUKE AL BUSCAR A UNA COMPAÑERA DESAPARECIDA DEL INSTITUTO, VÍCTIMA DE UN ASESINO EN SERIE.

En su investigación los chicos descubren un universo dentro de la televisión, donde encuentran en un principio sus propios deseos ocultos y posteriormente los de amigos que pueden ser controlados con una especie de conjuro al sellarlos dentro de una carta y que después les permite usar los poderes del mismo para enfrentar a otros monstruos y continuar la búsqueda del asesino.

La primera parte de *Persona 4* relata la captura de la "sombra" de los siete integrantes del equipo protagonista y, como comúnmente pasa en el anime, estos otorgan con sus poderes ciertas habilidades al chico elegido para salvar al mundo de la destrucción de una fuerza que nadie imagina, siendo estos: el entendimiento, el coraje, conocimiento, persistencia y expresión.

PERSONAJES

NARUKAMI YU: el clásico galán serio que por si fuera poco es el elegido para una misión suicida y desconocida, capaz de controlar las "personas" de sus amigos, además de otras tantas en situaciones críticas.

HANAMURA YOSUKE: hijo del gerente de la tienda Josei, es el más animado del grupo y el amigo que saca de las crisis emocionales a todos.

SATONAKA CHIE: Estudiante con cualidades deportivas y cero femeninas, aunque está celosa de su mejor amiga por tener éxito con los chicos, convierte la seguridad de ésta en su principal prioridad.

AMAGI YUKIKO: es una chica hermosa de carácter tímido cuyo único propósito en la vida es heredar la posada de su familia, por lo que carece de vida social o amistades duraderas.

KANJI TATSUMI: un chico de gran tamaño, de apariencia ruda, hábil en la creación de manualidades y de intrigosa inclinación sexual.

KUJIKAWA RISE: una Idol desertora con problemas de identidad, amistad, pero extrañamente muy inteligente.

RYOTARO DOJIMA: detective adolescente de carácter misterioso que descubre por su parte el mundo alternativo de la televisión donde se realizan los asesinatos.

Con gráficos estilizados, figuras de personajes muy alargadas y algunos efectos en 3D, la serie nos recuerda a otros animes con temática de duelo de monstruos, sin embargo aporta un toque de misterio muy intrigoso que te mantiene atento como espectador.








PERSONA 4 ES LA ADAPTACIÓN DE UN VIDEOJUEGO PARA PLAY STATION TITULADO. "PERSONA" QUE HASTA EL MOMENTO CUENTA CON CUATRO PARTES. TAMBIEN ESTÁ DISPONIBLE SU ADAPTACIÓN EN MANGA Y ATLUS HA ANUNCIADO EL FUTURO LANZAMIENTO DE UNA QUINTA PARTE. POR LO QUE LOS FANS TENDRÁN DE ESTE ANIME DE DUELO DE MONSTRUOS Y MISTERIO PARA RATO
[FICHA TECNICA]
CREADOR ORIGINAL:
DISEÑO DE PERSONAJES:
DIRECTOR:
GENERO:
AÑO:



WORKING!!

por Mónica Uribe

LAS SERIES DE ANIME QUE ESTÁN BASADAS EN YONKOMA O TIRAS CÓMICAS DE 4 PANELES SON LO MÁS PARECIDO QUE NOS PODEMOS ENCONTRAR AL GÉNERO NORTEAMERICANO DEL SITCOM; ESTO DEBIDO A QUE SU HUMOR ES DE SITUACIÓN Y TIENE BROMAS RÁPIDAS Y FÁCILES DE ENTENDER; A NIVEL ADAPTACIÓN DE ANIME, ACOMODARLAS EN 20 MINUTOS DE ANIMACIÓN DEBE SER UNA PESADILLA ES POR ELLO QUE CUANDO ESTÁN BIEN LOGRADAS, LOS ANIME DE ESTE TIPO SON MUY RECOMENDABLES.

¿DE QUÉ SE TRATA?

Wagnaria es un restaurante familiar clásico en el más estricto sentido de la palabra, es un lugar agradable y la comida es buena, así que tiene buena clientela; el eje de la historia son los empleados que trabajan ahí, vistos a través de los ojos de nuestro sufrido protagonista: Sota Takanashi, un estoico joven de 16 años que toda su vida ha sido mangoneado por sus hermanas mayores y ya está acostumbrado a los abusos; como resultado de su crianza a manos de mujeres ha desarrollado una serie de aficiones no muy masculinas, como la de morirse de ternura con las cosas pequeñas y lindas (vivas o no vivas), es gracias a esa debilidad, que termina trabajando en Wagnaria, ya que la pequeña y linda Popura, una mesera del lugar, lo engatusa vilmente para que se integre al staff.

Popura es el epítome del Moe y todo mundo se enternece con ella, aunque le traba que le digan que está pequeña y tierna todo el tiempo; la gerente del lugar, Kyoko, es la persona más apática del mundo, rara vez se molesta en hacer algún trabajo físico y deja que el staff se encargue de todo, mientras ella engulle sin parar los bocadillos dulces que le preparan, Kyoko protege a sus empleados y cuando algún cliente se pone demasiado pesado, interviene como sólo una ex delincuente juvenil lo podría hacer.

La subgerente es Yachiyo, quien idolatra a Kyoko desde su adolescencia y la sigue como un perrito fiel, Yashiyo siempre carga consigo una espada, sin darse cuenta que la mayoría de la gente se siente intimidada. Aoi y Maya son otras dos meseras que son tan raras que ni como describirlas y ni se diga de Mahiru, una excelente mesera que tiene una terrible androfobia que la lleva a golpear sin piedad a cualquier hombre que se acerque a menos de un metro de ella, por lo que no atiende a clientes masculinos (con todos los problemas que esto acarrea a los demás empleados) Sota termina siempre como receptor de la androfobia de Mahiru lo que le hace acreedor a brutales golpizas.

En la primera temporada Sota se acostumbra al modo de ser de cada quien y contrario a lo que uno pensaría decide buscar una relación no con Popura (a quien nadie toma en serio) sino con Mahiru, a quien literalmente tiene que tratar con pincitas en sus citas con ella; Mahiru se encuentra en una situación complicada, ya que se siente muy atraída hacia Sota, pero su factor genético XY la obliga a golpearlo.

LA SEGUNDA TEMPORADA

Con el anuncio de que esta serie volvería en otoño, se reveló que Yoshimasa Hiraike ya no sería el director, ya que esta función estaría a cargo de **Atsushi Ootsuki**, perpetrador del fan service descarado de *Ladies vs. Butlers*, algo que no le hizo mucha gracia a los fans de la serie, que se imaginaban escenas plagadas de pantyshots y otras circunstancias. Si bien no se vio tan descarado sino hasta el segundo capítulo y con una que otra toma por debajo de la falda; aunque lo más notorio, desde el primer capítulo, fue una sobredosis de MOE a todo lo que da, al grado que influyó en el diseño de personajes (nuevamente a cargo de **Shingo**

[FICHA TÉCNICA]

GÉNERO: Comedia de situación
DIRECTOR: [illegible]
ARGUMENTO: [illegible]
[illegible]
DISEÑO DE PERSONAJES: [illegible]
ESTUDIO: A-1 Pictures Inc.
EPISODIOS: [illegible]

Adachi) ya que el dibujo básico cambió para hacerlas ver más cute.

El inicio de la segunda temporada de Working!! nos muestra que el restaurante tiene algunos problemas porque los clientes escasean, mientras que Popura intensa más de lo normal cuando le dicen que es tan pequeña y cute, lo que hace que se esté midiendo a cada rato y cambia su dieta para ver si así crece, y se queja de que Sota le hace bullying diciéndole que se ve tierna; mientras tanto un malentendido hace que Mahiru crea que Sota piensa que ella es peor que un insecto (ya debería saber que Sota también intensa mal plan) y se sume en una depresión horrible. Aoi cada vez está más inútil, sobrecargando el trabajo de los demás y haciendo dramas por ello; mientras, la hermana novelista de Sota, Izumi, entra en un bloqueo de escritor al creer que su hermano le dejará de hacer caso, conoce en medio de su depresión a Mahiru y se hacen amigas; a partir de entonces la situación se complica un poco más, ya que la hermana menor de Souta, Nazuru, comienza a trabajar en Wagnaria como suplente y los malentendidos amorosos comienzan a darse al 2 por 1, hasta que llegamos a un momento en el que nuestra rarísima pareja protagónica está segura que el otro anda con alguien más, también nos damos tiempo de saber un poco más del pasado de Kyoko y la misteriosa aparición de la esposa desaparecida del dueño del lugar por el maravilloso lapso de un capítulo.

Mientras los malentendidos continúan, Aoi se vuelve todavía más torpe e inútil, al grado de arriesgar seriamente a sus compañeras, como es el caso de Popura, a quien deja encerrada en el refrigerador del restaurante, lo que causa todavía más tensiones dentro del staff. Por fortuna una serie de encuentros, ya para el final de la temporada, causan que la situación entre Sota y Mahiru vuelva a la anormalidad con ambos intercambiando mensajes de texto y abriendo nuevamente una línea de comunicación.

Mientras las chicas tratan de curar la androfobia de Mahiru usando terapia de choque, con pocos resultados pero muchas risas; aunque según se ve, Sota seguirá siendo el *punching bag* favorito de esta. El final de la temporada nos trae un shock, nuevamente gracias a la torpeza de Aoi, lo cual lleva a que un miembro del staff decida dejar de trabajar ahí.

REVIEW

El humor de ocasión de la serie cambia diametralmente para sacrificar las bromas sencillas por los enredos amorosos gratuitos en la mayoría de las ocasiones; al grado de que uno les quiere gritar "¡¿pero es que en serio no se dan cuenta!?" sí, a ese grado, ya como por el capítulo 8 los enredos ya cansan y se ven llegar desde la esquina.

La segunda temporada de Working!! nos hace ver lo que sucede con muchas series a las que sacrifican en el altar del fan service: capítulos iniciales con historia y en medio nos sorrajan purítito relleno y en los capítulos finales se retoma la historia más o menos bien.

Aun así, Working!! segunda temporada sigue manteniéndose en un buen nivel de calidad y mantiene un humor constante, lo que la hace merecedora para seguirla; eso sí, esperamos que cambien de director o le va a pasar lo mismo que a *Zero no Tsukaima*.

LA MÚSICA

El tema de entrada "*Coolish Walk*" está a cargo de **Kana Asumi, Eri Kitamura** y **Saki Fujita**, y el de salida "*Itsumo you ni LOVE & PEACE!!*" interpretado por **Jun Fukuyama, Daisuke Ono** y **Hiroshi Kamiya.**








DEMOGRAFÍA
SEINEN +12

EL LARGO CAMINO AL ÉXITO

Por Lizzet Loyola

BAKUMAN

TSUGUMI OBA / TAKESHI OBATA [illegible] AÑOS [illegible] FÓRMULA [illegible] PARA [illegible] HISTO[illegible]RIAS CON ÉXITO Y ES QUE DESPUÉS DEL FENÓMENO QUE FUE ***DEATH NOTE***, SU TRABAJO ACTUAL ***BAKUMAN*** ESTÁ ALCANZANDO NUEVAS DIMENSIONES. LA SEGUNDA TEMPORADA DE ESTE ANIME YA SE ENCONTRABA DESDE AGOSTO DEL AÑO PASADO EN EL RANKING DE SANKAKU COMPLEX SOBRE LOS 10 ANIMES MÁS ESPERADOS PARA LA TEMPORADA DE OTOÑO DE 2011

Para los que no lo sepan, la premisa principal de Bakuman nos lleva a seguir las andanzas de Morita Mashiro y Akito Takagi, un par de estudiantes que están decididos a volverse mangakas famosos; algo que, en el caso de Mashiro tiene especial importancia pues debe cumplir la promesa que hizo con Miho Azuki, la chica de quien se encuentra enamorado, de obtener una historia capaz de volverse un anime en el que ella pueda ser la actriz de doblaje principal; lo que en Japón se conoce como seiyuu.

Durante la primera temporada los vimos luchar por conseguir su primera historia, encontrar un editor en la afamada revista Shonen Jack y competir en diferentes torneos de manga ganando la Golden Future Cup lo que los anima a luchar por una oportunidad de tener una serie con publicaciones contínuas en la revista lo que logran con su historia *Detective Trap*. Todo esto mientras mantienen sus notas escolares, entran a la preparatoria y sobreviven al recuerdo del tío de Mashiro, un mangaka que murió debio a un exceso de trabajo y de quien heredan el estudio donde trabajan bajo el pseudonimo de Ashirogi Muto.

El más grande éxito de esta historia es que muestra a los fans las dificultades a las que se tienen que enfrentar sus autores favoritos para poder hacerles llegar las mejores historias; es por esto que a los personajes principales los acompaña una compleja red de amigos y rivales que nos presentan las diferentes facetas de este complejo mundo y las diferentes formas en que la gente entra y trabaja en él. Tenemos así a Akira Hattori el editor que los va guiando poco a poco por el camino para lograr la publicación de su trabajo; Eiji Nizuma un joven genio ganador de varios premios con quien Mashiro tiene una amistosa rivalidad y de quien fue asistente por un tiempo; Koi Aoki una autora de shojo que busca cambiar de género; finalmente tenemos a Shinta Fukada y Takuro Nakia dos artistas que mientras logran que sus series sean aceptadas trabajan como asistentes de Eiji donde se hacen amigos de Mashiro.

HAY RUMORES QUE AFIRMAN QUE TSUGUMI OHBA ES SÓLO EL PSEUDÓNIMO DE HIROSHI GAMO, ESTO DEBIDO AL PARECIDO DE ESTE AUTOR CON EL TÍO DE MASHIRO

[FICHA TÉCNICA]
[illegible]
DIRECTOR: [illegible]
[illegible]
MUSICA: [illegible]
DISEÑO DE PERSONAJES: [illegible]
[illegible]



La segunda temporada comienza justo donde terminó la primera, con nuestro dúo siendo presentado a su nuevo editor y los asistentes que tendrán para llevar a cabo la titánica tarea de entregar capítulos cada semana. Es justo en esta parte de la historia donde las cosas comienzan a ponerse de verdad complicadas; adicional al estrés de cumplir con un calendario editorial los mangakas tienen que enfrentarse a los rankings semanales; encuestas que los lectores llenan sobre sus historias favoritas y que muchas veces deciden la continuidad o cancelación de los mangas. Por lo que Ashirogi Muto tendrá que lidiar con la duda sobre la calidad de sus historias y el fantasma de la enfermedad que sufrió el tío de Mashiro debido al exceso de trabajo y que amenazará con parar los planes de todos y hará dudar a los editores sobre su decisión de darles una serie contínua a un par de estudiantes.











Para poder seguir el quién es quién de esta segunda temporada, te decimos aquí lo que debes saber de cada personaje:

MASHIRO: pondrá en riesgo su salud por hacer crecer el trabajo de Ashirogi Muto, pero también lo veremos recompensado no sólo en el ámbito profesional sino también personal. Tendremos una visión más profunda de su relación con Azuki que irá evolucionando de un crush estudiantil a algo mucho más profundo.

TAKAGI: tendrá que enfrentarse a la decisión de tratar de escribir para mantener la integridad de sus historias o tratar de complacer a las empresas, también se encontrará en la extraña posición de ser la voz de la razón del equipo y de tener que enfrentarse a rivales de su pasado.

EIJI: este mangaka genio que nos recuerda constantemente la extraña forma de moverse de L se unirá a otros mangakas para ayudar a Ashirogi Muto cuando más lo necesiten, mientras continúa con el éxito de su manga *Crow*.

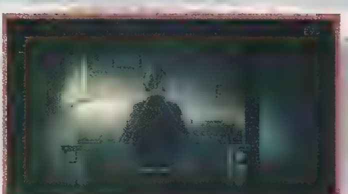
AZUKI: no sólo se mantiene firme en las intenciones de convertirse en una seiyuu sino que la veremos volviéndose una fuerza más activa en la vida de Mashiro y entenderemos sus razones para comprometerse con él.

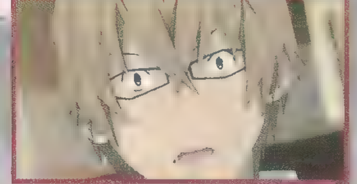
MIYOSHI: [illegible]

FUKADA: [illegible]

NAKAI Y AKOI: [illegible]

HATTORI: [illegible]







A este amplio cast de personajes, la segunda temporada agregará algunos nuevos que comenzarán a tener relevancia poco a poco en la historia y que nos ayudan a ampliar nuestra visión del mundo del manga. Comenzando por el nuevo editor del equipo Goro Miura quien, como ellos, es joven y algo inexperto dentro del mundo manga por lo que lo veremos vacilar al tomar sus decisiones, pedir consejos a otros editores y tener luchas frecuentes con Ashirogi por el camino que deben de seguir las historias ya que está buscando bienestar tanto como el de ellos. A pesar de lo anterior, Miura es normalmente un joven optimista y lleno de energía que irá madurando junto con sus mangakas.

En el primer capítulo vemos como, al volverse autores seriados, los chicos comienzan a recibir un sueldo, son invitados a la fiesta de año nuevo y reciben un grupo de tres ayudantes para el trabajo de entintado; ellos son Owaga el asistente en jefe, Kato una joven con mucha actitud y Takahama un joven de 19 años que está buscando su oportunidad y parece estar algo resentido con Miura por consejos que recibió de su parte con anterioridad.

Finalmente para completar el grupo de nuevos personajes, está otro autor Kasuya Hiramaru, un oficinista de 26 años que un día, harto de su trabajo y después de leer Shonen Jack decide renunciar e inscribe una historia a concurso con tanta suerte que gana que su propia serie Otters 11; los editores lo consideran un genio a la altura de Eiji y sale bien rankeado en las encuestas. Sin embargo continuamente se queja de la terrible vida de trabajo a la que ha ingresado y trata de renunciar o se escapa de su editor escondiéndose en los estudios de los demás mangakas.

Al igual que la primera temporada, el trazo de los personajes se encuentra un poco alejado del estilo clásico de Takeshi Obata, sin embargo el movimiento y las poses de Mashiro, Eiji y Hiramaru nos recuerdan constantemente el lenguaje corporal de L.





El sondtrack de la serie sigue estando compuesto por piezas muy básicas, el opening *Dream of life* corrió a cargo de Shouhei Itou y tiene una letra que nos habla sobre el esfuerzo por alcanzar las metas trazadas. Es menos dulce que *Blue Bird* el opening de la primera temporada; el ending *Monochrome Rainbow* de Tommy Heavenly6 merece una mención por la melodía alegre que es acompañada además por una de las secuencias más bellas de la serie donde podemos ver a Azuki pasar de la soledad a la esperanza.

Sin embargo como toda adoptación *Bakuman* no está falta de defectos, esta segunda temporada se aleja más que la anterior de la trama del manga, lo que tiene a algunos seguidores japoneses desilusionados.

Las subtramas de los demás mangakas podrían tener un poco más de profundidad ya que entre tantos personajes se vuelve fácil perder su relevancia en la historia. Por otra parte el contínuo estrés de rankings y fechas de entrega se puede volver tedioso en algunos capítulos.

A pesar de lo anterior, la segunda temporada de Bakuman sigue siendo una serie que los amantes del maga no se pueden perder; que no sólo rinde homenaje al esfuerzo que hacen los mangakas todos los días, sino que también nos demuestra que no basta con tener el talento y ganar la publicación no es el fin del camino sino el inicio de largas noches de trabajo que, al final del día, se vuelven la verdadera recompensa.

アニメ

ベン・トー

BEN-TO

¡PELEA POR UN BUEN ALMUERZO!

DEMOGRAFÍA
SHONEN **+14**

Por Gaby maya

ESTOS LUNCH LLEVAN UN POQUITO DE TODO: ARROZ, CARNE, GUARNICIÓN DE VEGETALES, PERO LO QUE LOS HACE DIFERENTES ES QUE SUS PREPARACIONES SIEMPRE DEBEN VERSE AGRADABLES A LA VISTA, ADEMÁS DE SER SABROSAS

[FICHA TÉCNICA]
GENERO: [illegible]
IDEA ORIGINAL: [illegible]
DIRECTOR: [illegible]
DISEÑO DE PERSONAJES: [illegible]
MUSICA: [illegible]
ESTUDIO: [illegible]
EPISODIOS: 12











Basándonos en esto, era de esperarse que el anime abordara este tema tarde o temprano, y vaya que ha sabido hacerlo el director Shin Itagaki y los chicos de Dave Production.

Ben-To es un anime con 12 episodios, basado en las novelas ligeras del mismo nombre escritas por Asaura, con ilustraciones de Kaito Shibano. Shibano-sensei también ha dibujado un par de adaptaciones al manga Ben To Zero: Road to Witch y Ben-To Another: Ripper's Night. Se exhibió en 2011 de octubre a diciembre, contando con un buen rating.

Ben-To, trata sobre una de las peleas más extrañas, pero divertidas, la batalla por conseguir el mejor bento para almorzar, pero... ¡con descuento!

Un buen día nuestro protagonista You Satou, pobretón escolapio de secundaria y fanático de los videojuegos SEGA, va al supermercado por su bento para el almuerzo y en el momento que encuentra uno, que además está de oferta, pierde repentinamente el conocimiento. Para cuando vuelve en sí, se han acabado todos los bentos y él se ha quedado sin nada.

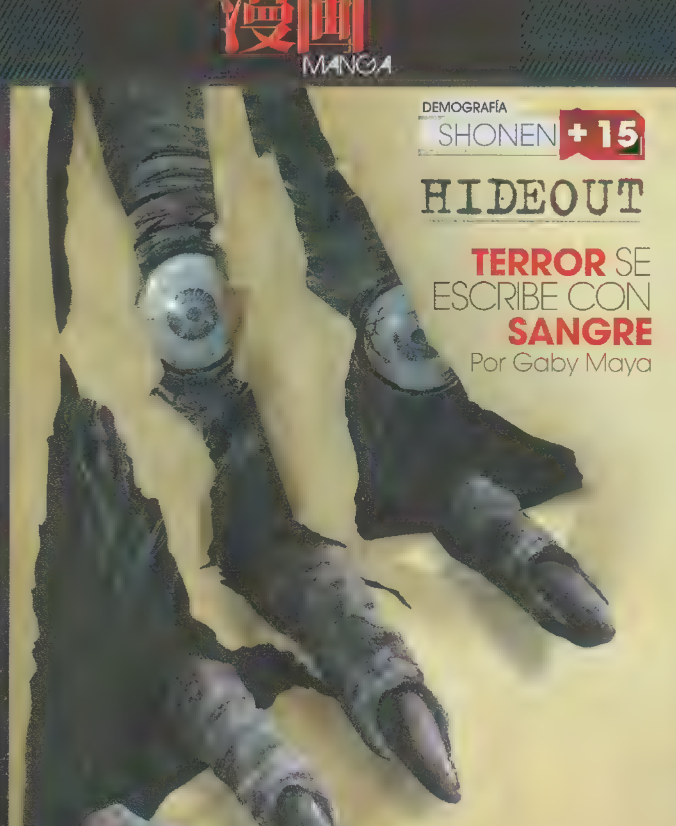
Una chica, Sen Yarizui, le advierte que nunca regrese al supermercado. Sin embargo, Satou va de nuevo con su amiga, Oshiroi Hana, una germofóbica fetichista, y You es barrido de nueva cuenta. Yarizui luego los invita al "Club de amantes de la comida a mitad de precio", donde se les enseña todo acerca de ser un "Wolf" (un luchador que pelea por encontrar los mejores bento en oferta).

Los "Wolves" son una especie de Club de la Pelea, donde la competencia es ir a la tienda cada noche para llevarse los mejores bentos que están con descuento. Los ganadores comen bien, mientras los perdedores deben conformarse con su sopita ramén instantánea. Hay reglas específicas, hay honor en las batallas y dignidad en la derrota. Existe todo un sistema complejo para catalogar a los jugadores, ¡y mucho fanservice!

Claro, hay rivales como el terrible Club Heracles y Club Orthus, formado por las gemelas Sawagi. También están los "Dogs" que son los peleadores novatos, y los "Boars" que son los buscapleitos. Si bien este anime podría caer en el típico juego de harén, lleno de ecchi y fanservice, se salva del cliché presentando una gran historia, que habla de lo mucho que los bentos significan para los personajes. Es sorprendentemente profundo, para ser un anime sobre comida.

Si creías que los desayunos escolares no eran deportes extremos, debes ver Ben-To para aprender técnicas de combate que harían morir de envidia a Ranma Saotome.

Nota curiosa: a opinión de muchos fans, el anime tuvo un final sin clímax.



DEMOGRAFÍA

SHONEN +15

HIDEOUT

TERROR SE ESCRIBE CON SANGRE

Por Gaby Maya

Este es un thriller que verdaderamente pinta para ser un clásico en tu colección de manga de suspenso y terror. Kirishima Seiichi, es un escritor con cierto éxito, quien repentinamente queda desempleado cuando su editor decide que ya no colabore con la empresa. Su mundo se derrumba como una hilera de grotescos dominós, donde antes tuviera una vida feliz al lado de su esposa Miki y su pequeño hijo Jun, ahora una oscuridad plagada de locura y siniestra sed de sangre parece adueñarse de Seiichi, a la par que vemos cómo escribe su última novela de terror.

El artista con su estilo detallado y realista, deja correr la imaginación del lector, a veces tememos que Seiichi caiga presa de su depresión y acabe matando a su familia, en otras, casi deseamos que eso ocurra. El terror psicológico es manejado de manera brillante, mientras nos adentramos a la mente de Seiichi y vamos descubriendo cómo lentamente se convierte en el mismo monstruo del que escribe.

Este manga es una delicia, su único defecto es…que sólo consta de 1 volumen.



FICHA TÉCNICA

GENERO:

CALIFICACION:

SEIYUU-KA! VOCES MÁGICAS

Por Gaby Maya

DEMOGRAFÍA

SHOJO +12



A la Academia Hiiragi para seiyuus, actores de doblaje, llega Hime Kino, una chica energética y llena de ilusiones que sueña con convertirse en estrella de voz del afamado anime *Mahou Senshi Lovely Blazers*. Inspirada por su estrella favorita Sakura Aoyama, Hime se esfuerza en cada clase, pero antes de alcanzar su sueño tiene que enfrentar la fuerte realidad de poseer una voz más machorruda que la de Herman Munster. Después tenemos al bishie en turno, Kudou Senri, que es un tsundere masculino con su lado suave frente a los animalitos adorables.

Además de lidiar con la rivalidad entre alumnos, enredarse en romances estudiantiles, hay un poco de comedia, y esto es lo más parecido a *Operación Triunfo* estilo manga.

¿Por qué no? Al final, el manga se enriquece de todo lo actual, y *Seiyuu-Ka!* presenta una especie de híbrido de *High School Musical*, con personajes muy carismáticos, música (tienen que checar al Idol Unit AQUA) y obvio al jugar con elementos tan comunes, se ha vuelto muy popular, lanzando ya Drama CD's con canciones y demás. En lo personal, me agrada que es poco predecible, los personajes no son perfectos y cada uno carga una bolsa de sorpresas. Este manga es un excelente vistazo al mundo de los Seiyuus y todo lo que se mueve alrededor de ellos para lanzarlos a la fama o cómo algunos la pierden por sentirse demasiado confiados. Este manga seguro será lanzado al anime muy pronto.



FICHA TÉCNICA

CALIFICACION:

我的手中
舞蹈吧!!……

DEMOGRAFÍA
SHONEN +14

the Strings Dolls
MANIPULANDO EL DESTINO

Por Gaby Maya

Shirou y su pequeña hermana Koyori, quien está en silla de ruedas por haber sufrido un trágico accidente, poco a poco van descubriendo lo que se puede lograr con este juego. Cual si fuera un titiritero, Shirou puede manipular a las personas que aparecen en la pantalla, con ciertas restricciones de distancia, como no poder mover a nadie que esté alejado más de 20 metros. Para su sorpresa, Shirou descubre que el String Dolls ayuda a Koyori a recuperar el movimiento de sus piernas mientras lo juegan.



Es obvio que más personas han descargado el juego, sin embargo, parecen usarlo para fines mucho menos nobles. Entre las otras personas que lo han descargado está un jugador misterioso llamado Miyavi.

Un día Shirou lleva a Koyori a un barco para celebrar que ella puede caminar gracias al String Dolls. El día parece perfecto hasta que Shirou nota un hombre a punto de saltar al mar. Shirou usa el juego para detenerlo, pero el String Dolls no funciona en este hombre, así que Shirou lo agarra y jala fuera de la cornisa salvándolo, sólo para descubrir que el hombre no estaba en control de su cuerpo.

De repente Koyori es manipulada y también se trata de lanzar al mar, aunque Shirou intenta salvarla ella cae y es llevada al hospital, malherida e inconsciente.

Poco después se descubre que un misterioso personaje llamado Miyavi está detrás de estos intentos de suicidio, además de ser quien manipuló e hirió a Koyori.

Shiro se propone rastrear a quién está detrás de este juego, detenerlo y encontrar al sádico Miyavi, quien al parecer disfruta de poner en peligro la vida de las personas, antes de que verdaderamente logre matar a alguien.

Hibaru Shunsuke es el joven autor de este manga, ya ha demostrado tener talento para los manga de misterio, como lo demuestra en su anterior: *Re:LIVE*, donde maneja el tema de asesinos y criminales "reciclados" por el gobierno. Para *String Dolls*, se aprecia ya un crecimiento en su trabajo, principalmente el arte y narrativa.

String Dolls, tiene una trama que ligeramente nos recuerda a *Death Note*, hablando que el juego String Dolls es capaz de manipular a otros y el poder que esto le da a Miyavi y a Shirou, de cierto modo recuerda la dinámica con Light Yagami y L. En especial la explicación de las reglas de cómo funcionan las cosas en String Dolls se siente como las reglas de la libreta Shinigami en Death Note.

A pesar de que la premisa es similar, este manga promete ser muy interesante. Sin embargo, la historia a momentos es algo confusa y aparenta ir demasiado rápido. El arte se ve un poco tieso al principio, y aunque tiene bastante fanservice, como que el autor aún no se decide si va para un



público Shonen o más bien Seinen. El tiempo dirá que tanto éxito tendrá esta historia, de momento, recomiendo que le den una oportunidad y la lean. Es bastante entretenida.

[FICHA TÉCNICA]
Shonen 14+
ENTO: Hibaru Shunsuke
Hibaru Shunsuke
URIAL: GanGan Online
Gan Online /Square Enix
misterio, sobrenatural, drama.
1 y continua.

EL ARTE DE HACER ANIME [PARTE 2]

Por Mónica Ponce

EN EL ARTÍCULO ANTERIOR VIMOS TODO LO QUE INVOLUCRA LA PREPRODUCCIÓN DE UN ANIME, UNA BUENA PARTE DEL CUAL ESTÁ DEDICADA AL DISEÑO; Y OTRA PARTE DEDICADA AL ***STORYBOARD*** O GUÍA GRÁFICA DEL ANIME A PRODUCIR; AQUÍ TENEMOS QUE HACER UNA PAUSA Y EXPLICAR UN POCO LO QUE IMPLICA LOS DIVERSOS ROLES EN UN STAFF DE ANIMACIÓN.



DIRECTOR: su responsabilidad es asegurarse de que todo lo planteado en el *storyboard* sea reflejado adecuadamente durante todo el proceso de la animación, en términos amplios su labor es la misma que la del director de una película, es parte de su trabajo decidir los ángulos de cámara, los efectos de los lentes y la iluminación colaborando con el *staff* encargado de estas labores, su autoridad es total, llegando a reescribir partes del argumento si lo considera necesario. Tal libertad se debe a que el director es quien le da el tono o toque personal a la obra; piensen por un momento en la película *Gangs of New York* si en vez de ser dirigida por **Martin Scorsese** la hubieran dirigido **Spielberg** o **Tarantino**; sin duda la historia sería idéntica, pero no la manera de contarla. Lo mismo sucede en el anime; un cambio de director entre temporadas puede determinar el exceso de *fan service* y *moe*. **Satoshi Kon**, por ejemplo, era uno de los directores de anime más completos, ya que creaba el concepto, hacía el argumento y los storyboards y se involucraba a nivel de un director de animación en sus proyectos.

COMPOSICIÓN DE LA SERIE a veces realizado por el mismo director, a veces por alguien más, es el trabajo de estructurar el sentido que llevará la serie y su secuencia de historia; básicamente consiste en editar el storyboard de acuerdo con la idea original y en ocasiones hacer el *storyboard*, aunque esta labor también recae en alguien más.

DIRECTOR DE ANIMACIÓN: como ya vimos el director trabaja directamente sobre el *storyboard*, en cambio, este profesional trabaja ya en la trinchera resolviendo los aspectos técnicos durante el proceso; mientras que en Estados Unidos un director de animación está a cargo de supervisar un personaje, su símil japonés o *Sakuga Kantoku* llega a niveles heroicos y supervisa a más de uno o todos, si es necesario, es por eso que en proyectos grandes de animación hay varias personas encargadas de esta labor y por si fuera poco, su área de acción cambia de capítulo a capítulo, por lo que debe trazarse una línea de estilo y debe existir mucha comunicación entre ellos, ya que de lo contrario pasan desastres como el de la miniserie *Hakkenden*, que después del capítulo 5, los personajes no vuelven a ser los mismos. Si la serie es de tipo mecha, además de existir un director encargado de personajes vivos, también existe uno para artefactos, que son extraídos directamente del grupo de diseñadores mecánicos. ***Yoshifumi Kondō***, de Ghibli, es considerado por muchos uno de los más grandes directores de animación, a la altura del mismo ***Miyazaki*** y junto a él estuvo envuelto en todos los proyectos clásicos de este estudio hasta su muerte en 1998, la cual se atribuye al exceso de trabajo y que fue tan impactante para Miyazaki, que él mismo disminuyó su ritmo de trabajo e incluso consideró retirarse.

DIRECTOR DE ARTE: su trabajo es supervisar todo lo artístico, suena muy obvio, pero es el responsable de los escenarios y la composición artística de los mismos; por ejemplo, cualquier escenario o panorámica de Ghibli es el trabajo de un excelente director de arte.

Key profesional que dibuja los sketches que harán la secuencia de movimientos, entre cada 2 animator: de estos sketchers hay 3 celdas en medio, que son dibujadas por los *inbetweeners*.





ILUSTRADOR: trazan con lápiz duro los sketches para que puedan ser escaneados, antiguamente entintaban sobre acetato. Esta labor es una excelente puerta de entrada a la industria de la animación, se requiere una velocidad de 20 minutos para hacer el re-trazado y sólo necesitas tener paciencia para aguantar 3 años con un sueldo bajo antes de ascender en la escalera.

COLORISTA: antes se hacía con pintura vinílica, ahora se hace con computadoras, las mujeres dominan este campo y tienen una velocidad impresionante de 5 minutos por celda, el equipo de cómputo es PC usualmente. La tecnología moderna ha facilitado mucho esta labor, al existir los pantones y las claves de color electrónicas, que permiten la uniformidad de color en todas las piezas.

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA. pero si es anime , ¿para qué se necesitan fotografías? Pues tenemos que analizar nuevamente los inicios de la animación en que las celdas se dibujaban y eran fotografiadas, la correcta elección del equipo fotográfico permite que el dibujo se luzca, al igual que los efectos; una anécdota conocida de Disney es cuando estaba produciendo Snow White y al borde de la quiebra, ordenó la destrucción de pietaje equivalente a varios minutos de animación para que fuera fotografiado con otra cámara que permitía un mejor uso de la perspectiva; esta medida, vista como una locura por sus colaboradores, sería uno de los factores de éxito de la película, al presentar animación de vanguardia.





Una vez que las frames han sido capturadas, son unidas para crear la animación, antes era en filme, ahora se usan diversos software para capturar, animar y renderizar para añadir efectos especiales, algunos de estos programas son específicamente para estudios y son tremendamente costosos; también existen versiones para usuarios profesionales como el conocido software ***Maya***, ***Anime Studio*** o ***Manga Studio***, para quienes quieren dibujar. Para el color se usa ***Paint Tool Sai*** y ***Photoshop*** para efectos al igual que ***After Effects***.

Una vez que se unen los frames y se compone la animación llega la post-producción en donde se agregan más efectos especiales (lo que le da esa vistosidad al anime) y entonces llega la parte más temida: la edición, la etapa en que se hace corte y confección y muchas celdas son sacrificadas en aras de la continuidad.

Una vez que se ha concluido el anime llegan al ataque los ***seiyuus*** o actores de voz, que trabajan sobre el material ya realizado para sincronizar el movimiento de labios y dar el tono que se desea, es también en esta etapa que se inserta la música incidental.

En la animación norteamericana ocurre al revés; primero se graban las voces y con base en ellas se anima, es aquí donde nos ponemos a pensar cómo habrían animado a Scar en ***The Lion King*** sin tener la grabación previa de **Jeremy Irons**.

Al momento del doblaje, como se lleva a cabo en México, los actores de voz trabajan sobre los diálogos ya traducidos y en segmentos de 5 minutos; corresponde a ellos adaptar los diálogos para lograr una buena sincronización de labios (México es uno de los pocos países en que se tiene especial cuidado en eso, debieran ver en otros países) y se trabaja a marchas forzadas, a ritmos de uno o dos capítulos por semana.

CÁPSULA

Satoshi Kon completó los scripts y ***storyboard*** de su último proyecto, ***The Dream Machine***, antes de morir en 2010.



CUANDO SE LANZÓ EL PRIMER Y MARAVILLOSO **MASS EFFECT** EN XBOX 360 EN 2008, SÓLO UNOS MESES MÁS TARDE EN PC, TODO PARECÍA QUE ESTÁBAMOS ANTE ALGO GRANDE, ANTE ALGO CAPAZ DE HACER TAMBALEARSE A LOS PILARES DEL GÉNERO ROLERO CON UN VIDEOJUEGO QUE APROVECHARA, POR VEZ [illegible] ENTRO DE LOS **RPG** [illegible] ES TECNOLÓGICAS [illegible] PARA CONSOLIDAR ENORMES RESULTADOS EN [illegible] O OBSTANTE, LO QUE POCOS ESPERABAN ES QUE ESTA JOYA FUERA A CONSOLIDAR UNA SAGA DE TAN CONTRASTADA CALIDAD, CON UNA SEGUNDA PARTE CASI IGUAL DE MEMORABLE QUE EL ORIGINAL Y CON UNA TERCERA ENTREGA CAPAZ DE LEVANTAR LAS MÁS ALTAS EXPECTATIVAS.

MASS EFFECT 3

LA LUCHA FINAL POR LA TIERRA

BioWare ha logrado convertir su saga galáctica (posiblemente una de las mejores sagas que ha dado esta generación) en una completa mezcla de acción y rol donde ambos lados de la balanza funcionaban al cien por cien de su capacidad, sin quedarse a medio camino como otros experimentos híbridos que quieren obtener la porción del pastel de todos los géneros. La acción es exuberante. La importancia de las órdenes a los compañeros, liderando un escuadrón y que poca gente terminó utilizando en la segunda entrega a dificultad media, es ahora crucial. La agilidad que te permite rodar o realizar ataques a corta distancia para acabar con los enemigos otorga un dinamismo sin parangón, pero, ¿qué hay de nuevo, realmente? BioWare se guardaba lo mejor para el final.

[illegible]

La invasión a la Tierra que tan de moda está ahora; proyectar en cines y series de televisión convierte los niveles de [illegible] en una aventura [illegible] de verdad. El sonido que hacen los Segadores al aterrizar en el planeta es espeluznante como pocos, al nivel de ese efecto de presentación con el logo que inauguró el juego original; o a ese **rompedor** sonido que ha presentado Battlefield 3 y le da tanto carisma. Mientras una intenta concentrarse en la batalla que tiene delante es imposible no admirar la belleza del fondo del escenario, destruida por los Segadores sin pudor alguno.

Este ataque a la Tierra no podía tomarse a la ligera, como si se tratara de una misión más. Había que aprovecharlo a fondo para demostrar hasta qué punto puede llegar Mass Effect a dar una lección de dramatismo. Y sin querer dar demasiados detalles, podemos decir que es mucho más duro cuando hay vidas de mujeres y niños en juego. A través de los ojos de Shepard casi sentimos con más pena la destrucción de nuestro planeta natal en este futuro cercano, que lo que el celuloide nos está presentando tan asiduamente en los últimos años.

Mass Effect 3 ha vuelto a conseguir ponernos los pelos de punta, y tenemos que admitir con igual sinceridad que no es una entrega más. Sólo el nivel de la Tierra, que forma parte del principio de la aventura, ha conseguido maravillarnos gracias a la escala de los acontecimientos y, sobre todo, a sentir el peligro real que quizá en los juegos anteriores no parecía tan amenazador. Puede que el futuro del rol esté en juego con tantas propuestas como están apareciendo y aparecerán este año, uno de los más prolíficos del género, con juegos como Dragon Age II, The Witcher 2, Skyrim, Dark Souls, Kingdom of Amalur Reckoning o este Mass Effect 3, pero a juzgar por lo visto, está claro que BioWare tiene bien cogida la sartén por el mango.

COMPRA, RENTA Y CORRE

COMPRA

- Silent Hill: Downpour
- Silent Hill HD Collection
- Ninja Gaiden III
- Kid Icarus Uprising
- Yakuza: Dead Souls

RENTA

- Armored Core V
- Mario Party 9
- Ridge Racer
- Birds of Steel
- SSX

CORRE

- Adidas MiCoach
- The Sims 3: Showtime

STREET FIGHTER X TEKKEN

EL MÁS ESPERADO DEL MUNDO DE LOS

PS3, VITA, XBOX 360
AVENTURA, PUZZLE
COMPRARLO



Mezcla las dos sagas más populares de lucha, Street Fighter contra Tekken. Estilos de juego totalmente distintos, cada uno con sus pros y sus contras es lo que veremos en 'Street Fighter X Tekken', eternos rivales en el ring.

La primera pregunta que surge al imaginar este título es acerca de la "jugabilidad", en este caso al ser Capcom la desarrolladora se mantiene la base de Street Fighter, añadiendo los personajes de Namco, implicada únicamente en las licencias de los mismos. Para aquellos que prefieran un juego con la "jugabilidad" de Tekken y los personajes de Street Fighter estará disponible 'Tekken X Street Fighter', con la misma premisa pero desarrollado por Namco.

Así que desde que tomamos el control vemos todas las características de un Street Fighter. El movimiento se limita a dos dimensiones y tenemos una barra de EX que permitirá realizar ataques especiales y Super Combos. El principal añadido es la lucha de dos contra dos jugadores, al estilo 'Tekken Tag Tournament', abriendo un nuevo mundo de posibilidades con combos conjuntos y salidas del ring en el momento crítico.

Aunque sean peleas de dos contra dos hay una importante diferencia respecto a Tag Tournament. En esta ocasión no vencerá el equipo que haga KO a los dos luchadores oponentes. Para ganar en 'Street Fighter X Tekken' sólo será necesario noquear al enemigo que esté en ese momento luchando. Tendremos que elegir entre arriesgarnos o jugar de forma más defensiva, cambiando entre luchadores para absorber más daño.

El juego cuenta con una gran lista de personajes de ambas sagas, por parte de Street Fighter encontraremos a Ryu, Ken Masters, Guile, Abel, Chun-Li, Cammy White, Sagat, Dhalsim y Poison. Tekken aportará a Kazuya Mishima, Nina Williams, Craig Marduk, King, Bob, Julia Chang, Hwoarang, Steve Fox y Yoshimitsu. Además, los usuarios de PlayStation 3 podrán disfrutar en exclusiva de Cole MacGrath, protagonista de la saga 'inFamous'.

CONTROLES A MEDIDA

Como también se espera que este título sea jugado por los aficionados a Tekken, se podrá habilitar desde el menú de opciones un ajuste para cambiar el esquema de control al utilizado por Tekken. Respecto al cambio entre personajes, se podrá realizar en cualquier momento del combate, y también para que nos ayuden a terminar un combo contra el enemigo. Sin embargo, no podremos quitar a nuestro personaje si éste está siendo atacado en ese momento.

Una nueva faceta para jugar que añade dinamismo y estrategia a los combates de Street Fighter. Dos jugadores por bando, más combos y movimientos especiales que realizar, así como un componente estratégico, ya que habrá que gestionar dos barras de vida para ser lo más eficiente posible.

ROOKiEZ IS PUNK'D RESPECT FOR DRRR!!

[DRRROOKiEZ!!]

★★★★★

DRRROOKiEZ!!

DRRR!!

THIS IS A DISTORTED STORY. STORY OF DISTORTED LOVE.

Pocas veces se llega a ver un trabajo tan impecable en una banda sonora para un videojuego o anime, y mucho menos si se trata de la producción entera de una banda para un mismo fin, las pocas veces que vimos algo similar fue con la excelente mancuerna de la banda **The Pillows** con las OVAs de FLCL, o con Nujabes en la serie de Samurai Camploo, ambas con resultados más que buenos.

Este disco sencillamente es increíble, de principio a fin es una producción musical de lo mejor, cada track merece ser un sencillo y crean cuando decimos esto, la verdad es que el cuidado puesto en cada una de las pistas en remarcable, el trabajo de la producción no decae en ningún momento, y aunque el disco en general no tiene una pista que sobresalga por mucho sobre las otras no quiere decir que se trate de un disco plano, al contrario, todo el disco mantiene una elaboración de los más amena y cada track tiene ritmo propio.

Al escuchar el disco el tiempo se va volando, la banda no baja la guardia en ningún momento y la experiencia de escucharlo es tan grata que estamos seguros que cuando le dediques un tiempo para hacerlo te olvidarás de cualquier otro grupo que hayas escuchado, claro que tenemos que tomar en cuenta que primero que nada este género tiene que ser de tu agrado, pues si eres de los que prefiere algo más pesado simplemente este CD no es para ti.



NICO TOUCHES THE WALLS

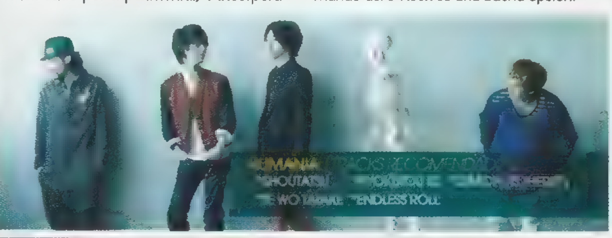
[HUMANIA]

★★★★

Este mes tuvimos el gran placer de presentarle dos grandes discos de J-Rock, ahora nos seguimos con una banda querida por la afición otaku, hablamos de **Nico Touches de Walls** que llega con un disco bastante fresco.

En general se trata de una entrega bien lograda, el sonido sigue teniendo ese poder característico que inyecta energía al cuerpo con buenas dosis de rock melódico, pero antes de seguimos con esta línea hay que puntualizar que a NICO también le ha dado por experimentar, e incorpora en este CD elementos de Jazz e incluso unos ligeros toques de SKA, sólo lo aplican a unos cuantos tracks y por ende de inmediato se hacen notar del resto, se tratan de buenas canciones, pero como el cambio es tan repentino los oídos de los fans no se acostumbran de inmediato, lo más sano es que estos nuevos elementos los hubieran integrado progresivamente.

Se agradece esta nueva producción de NICO Touches the Walls y si eres fan del grupo o estás buscando algo más tranquilo en el mundo del J-Rock es una buena opción.



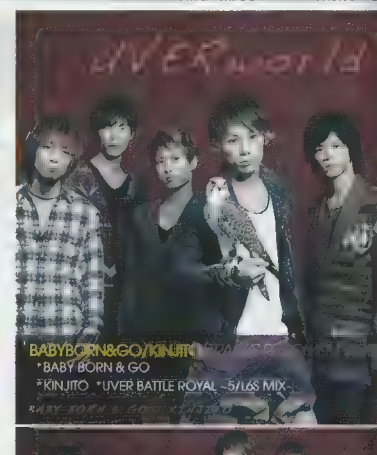
UVERWORLD

[BABY BORN & GO/KINJITO]

★★★★

A últimas fechas hemos podido ver cómo **UVERworld** ha estado probando en sus canciones nuevas ideas para ofrecer algo diferente, es este single el esfuerzo de la banda por romper su propio identificativo es más obvio. El primer track, mismo que da nombre a la producción, nos sorprende al hacer uso del saxofón y aunque esto no es normal para una banda de rock como esta, la combinación resulta bastante buena.

El segundo track al igual que el anterior rompe con el esquema normal de la banda, el uso del piano y el saxofón ahora cubren el fondo rockero de la canción, como dijimos es una buena mezcla y esperamos que sigan por ese buen camino en busca de un sonido nuevo.





NANA MIZUKI

[SYNCHROGAZER]

★★½

Y cerramos esta sección con el más reciente sencillo de Nana, el cual es el tema de entrada de Zesshou Symphogear, serie donde ella presta su voz, pero no divaguemos y centrémonos en la música.



Debo admitir que la canción funciona muy bien para ser el tema de entrada para un anime, y pasa lo mismo con el resto de las canciones, pero lamentablemente no hay más y confesaré que el disco me pareció tedioso y soso al por mayor, las tonadas son pegajosas, pero embarradas de ñoñés, no es que una canción así sea mala pues en el pop japonés es algo común, pero Nana de verdad que abusa. El CD no aporta nada y termina siendo una mala experiencia, todas parecen entradas de anime llenas de letras bonitas, optimistas y corazones bombachos emanando las bocinas. Escúchalo sólo si de plano estás entrada en esa onda, recomendable para chavitas.



EL FAVORITO DEL COSSPLAYER

Por Gonzalo Martínez

CUALQUIER BUSCADOR DE INTERNET DETECTA MÁS DE 130 MIL ENLACES CUANDO SE TECLEA SU PECULIAR NOMBRE QUE, EFECTIVAMENTE, INCLUYE EL NÚMERO 5. ESO ES BUEN MEDIDOR DE SU POPULARIDAD, PERO QUE HAYA QUIENES LLEGUEN DISFRAZADOS COMO ESTE SIMPÁTICO RATÓN A UNA CONVENCIÓN DE CÓMICS O DE ANIME Y MANGA, ES EN DEFINITIVA UNA MUESTRA DE QUE ES UNO DE LOS MÁS CONOCIDOS EN CUALQUIER SECTOR DE NUESTRAS SOCIEDADES.

Pero, ¿cómo es que ha conseguido tanto en sólo seis años de carrera? Su imagen, aunque es impactante e inspiradora, no lo es todo, se ha sabido relacionar con personajes cruciales de la escena electrónica de su país y del mundo. En concreto, dos de ellos, los holandeses DJ Tiësto y Armin Van Buuren, quienes por cierto le dieron un gran impulso a su carrera en 2007, cuando lo nombraron como su productor favorito de ese año.

Esos comentarios sirvieron no sólo para que más músicos lo buscaran para remezclar sus sencillos, también se posicionó mejor su propia compañía discográfica, la Mau5trap Recordings.

El origen de su proyecto como DJ tiene detrás una historia peculiar, que Joel Thomas ha confirmado en diversas ocasiones. Un día tuvo que cambiar la tarjeta de gráficos de su computadora y al abrirla encontró un ratón muerto que, quién sabe cómo había entrado. Eran tiempos en los que no existían Facebook, Twitter ni MySpace, y como buen geek comentó esa experiencia en chats y blogs, donde empezó a ser conocido como el tipo del ratón muerto (that dead mouse guy).

Le pareció simpático el sobrenombre, y quiso recortarlo a Deadmouse, pero superaba el número de caracteres que el sistema de chat le permitía usar. Entonces eliminó la "E", cambió la "S" por el número 5 y la "O" por A para mantener la pronunciación. Fue un completo acierto, pues antes intentó ser famoso bajo el nada pegajoso nickname de ***Halcyon441***. Con ese detalle, es que nació esta figura de la música electrónica mundial.

Es considerado uno de los mejores cinco DJ's de todo el mundo, en parte por su carisma, pero también a sus colaboraciones con James Zabiela, Matt Rock, Daft Punk, The Crystal y los Foo Fighters, grupo al que hizo un remix de la canción ***Rope***.

Además de que su música e imagen ha aparecido en videojuegos como ***DJ Hero 2*** y ***Grand Theft Auto: Chinatown Wars***, la televisión y el cine también le han abierto las puertas. Ha aparecido en series como CSI interpretando su canción *"Some Chords"*; por otro lado, la versión instrumental de "Sofi Needs a Ladder" fue incluida en la banda sonora de la segunda parte de The Hangover.

¿Qué más puede pedir? Es popular, se relaciona con hermosas mujeres como la playmate Lindsey Gayle Evans, viaja por todo el mundo y se da el tiempo de explorar una de sus aficiones favoritas, la fotografía.

deadmau5

NOMBRE REAL:
Joel Thomas Zimmerman
FECHA Y LUGAR DE NACIMIENTO:
5 de enero de 1981; Ontario, Canadá
PROFESIÓN:
DJ y productor
ESTILOS:
Progressive, hard house y Minimal trance
SENCILLOS EXITOSOS:
Strobe, Not Exactly, Finished Symphony, Arguru y Ghosts N Stuff
PROYECTO ALTERNO:
"WTF?", nombre que usa para trabajar con Tommy Lee, DJ Aero y Steve Duda.
EN VIDEOJUEGOS:
Su imagen aparece en *DJ Hero 2* y sus canciones Hi Friend y Rubiq, fueron incluidas en *Grand Theft Auto: Chinatown Wars*. Es fan de los títulos The Legend of Zelda, Space Invaders, Mario Bros y Minecraft

Discografía

ANTHOLOGY – 2011
4X4=12 – 2010
AT PLAY (VOL. 3) – 2010
AT PLAY (VOL. 2) – 2009
IT SOUNDS LIKE – 2009
FOR LACK OF A BETTER NAME – 2009
RANDOM ALBUM TITLE – 2008
AT PLAY – 2008
FULL CIRCLE – 2007
VEXILLOLOGY – 2006
GET SCRAPED – 2006

ESTRENOS

Y ENTONCES CRECIERON Hansel y Gretel CAZADORES DE BRUJAS

Esta es otra de las cintas que pertenecen a la tendencia actual de reinvenciones de los cuentos de hadas. Esta vez son los niños Hansel y Gretel, quienes después de acabar con la malvada bruja que pretendía cocinarlos y comérselos, han crecido para convertirse en unos implacables cazadores de hechiceras y similares. Los protagonistas son Jeremy Renner y Gemma Arterton, quienes están encontrando mucho protagonismo a últimas fechas. Al primero lo acabamos de ver en Misión Imposible: Protocolo Fantasma (Brad Bird, 2011) y la segunda está por estrenar Wrath of the Titans (Jonathan Liebesman, 2012).

El director es Tommy Wirkola, quien hace poco entregó Dead Snow (Noruega, 2009), pequeña joyita del cine de zombis, en donde varios soldados nazis se convierten en muertos vivientes. Sangrienta y muy entretenida, nos da una idea de lo que podemos encontrar en esta nueva cinta de fantasía que seguramente no estará exenta de algunos toques de humor.

Alemania, Estados Unidos /2012. Dirección T. Wirkola. Reparto: Jeremy Renner, Gemma Arterton Famke Janssen, Peter Stormare, Zoe Bell.



BODAS DE SANGRE

Para beneplácito de todos los amantes del gore, llega la tercera parte de la saga que con su primera entrega revitalizara el cine de zombis. El formato en primera persona nunca estuvo tan bien aplicado como en aquella ocasión, razón por la que ya hubo una cumplidora secuela. En esta ocasión las grabaciones incidentales que se convierten en el testimonio del origen del virus, provienen de una boda.

España/2012. DIRECCIÓN: Paco Plaza. REPARTO: Leticia Dolera, Diego Martín.



En Japón se estrena una cinta que ofrece una peculiar mezcla de ciencia ficción y comedia. Se trata de Robo-G, cuya trama tiene como protagonistas a tres científicos que al ver destruido el autómata que habrían de entregar a la empresa para la que trabajan, deciden disfrazar a un anciano de robot. Cuál será su sorpresa que este se convierte en un verdadero éxito. El director es Shinobu Yoguchi, quien cuenta en su filmografía con cintas como Swing Girls (Japón, 2004).

Japón/2012. DIRECTOR: S. Yaguchi. REPARTO: Emi Wakui, Gaku Hamada, Mickey Curtis.



EL MOMENTO DE LA VERDAD

Los creadores de Animatrix (2003), estupenda colección de cortos animados que superaron en muchos sentidos a la segunda y tercera parte de la saga fílmica que les dio origen, son también los responsables de esta cinta que resulta una verdadera fiesta visual. La historia evidentemente es sólo un pretexto para la colorida y trepidante aventura, que mezcla con maestría elementos sobrenaturales y sucesos de la Segunda Guerra Mundial. La protagonista es una niña con poderes extrasensoriales, que le permiten deambular en el mundo de los muertos, lo cual le convierte en una pieza clave para la victoria de los nazis. Las secuencias son tan dinámicas y expresivas, que aunque la premisa apenas se sostiene, resulta una película emocionante y espectacular. Los estudios 4ºC, muestran su pericia para darle un enorme poder dramático a la imagen.

SQUAD: The Moment Of Truth. Japón, Rusia, Canadá /2009. TÍTULO ORIGINAL: Faasuto Sukuwaddo. DIRECCIÓN: Yoshiharu Ashino, Aljosha Klimov, Misha Sprits.

CON CIEN AÑOS DE EXISTENCIA, UN PERSONAJE CLÁSICO LLEGA A LAS PANTALLAS DE TODO EL MUNDO PARA TRAER DE REGRESO LA TRADICIÓN DE LAS EPOPEYAS INTERGALÁCTICAS PLAGADAS DE CRIATURAS Y ARMAS INCREÍBLES. SE TRATA DE UN VIEJO CONOCIDO QUE RECLAMA SU LUGAR DENTRO DE LA ELITE DEL CINE FANTÁSTICO.

ESTADOS UNIDOS, 2012
Andrew Stanton
Taylor Kitsch, Lynn Collins, Willem Dafoe, Thomas Haden Church, Samantha Morton, Dominic West, James Purefoy

JOHN CARTER

LA FANTASÍA HEROICA EN PLENO

Por Jesús Chavarría "Cinephilus"
@JesusMuaddib



En 1912, John Carter apareció por primera vez dentro del relato *Under the Moons of Mars*, publicado en la revista pulp **All-Story** y que luego apareciera como novela en 1917. Su nombre tal vez a muchos no les parezca conocido, pero basta decir que se trata de otra de las creaciones de **Edgar Rice Burroughs**, célebre escritor que también entregara al mundo las aventuras de Tarzán. Carter y sus legendarios andares en el planeta Marte, entre razas y criaturas alienígenas, marcaron una de las épocas más importantes del pulp.

ÉL FUE PRIMERO, POR ESO ES UNA LEYENDA

No resulta raro entonces que gente como **Guillermo Del Toro** y estudios de la envergadura de Walt Disney Pictures, estuvieran interesados en llevarle a la pantalla grande. **Andrew Stanton**, guionista de muchas de las animaciones de Pixar, además de director de *Buscando a Nemo* (Estados Unidos, 2003) y *WALL-E* (Estados Unidos, 2008), es quien finalmente quedó a cargo de este proyecto, que representa su primera cinta en acción viva. Los célebres estudios de Mickey Mouse, le otorgaron un gran presupuesto, lo que garantiza que esta nueva gran aventura fílmica de Carter, estará plagada de los espectaculares efectos especiales que amerita. La trama nos muestra cómo el protagonista, un soldado confederado de la Guerra Civil norteamericana, por medio de una especie de viaje astral es trasplantado a Marte, planeta que se encuentra asolado por guerras. Ahí se convertirá en un héroe y pacificador. Son obvias las similitudes entre esta premisa y la de *Avatar* (**James Cameron**, 2009), pero no se dejen engañar, la de Cameron es el refrito.

El encargado de interpretar al protagonista es el modelo y actor canadiense **Taylor Kitsch**, quien en la fallida *X-Men Origins: Wolverine* (**Gavin Hood**, 2009), se hizo con el papel del mutante Gambit. Otra que también apareció en dicha cinta y que aquí repite como la princesa marciana Dejah Thoris, es **Lynn Collins**. Como el amigo de Carter, Tars Tarkas, está **William Dafoe** quien ha dado muestra de su enorme capacidad interpretativa en célebres producciones como *¡Tan lejos, tan cerca!* (**Wim Wenders**, 1993) y *La última tentación de Cristo* (**Martin Scorsese**, 1988). Amén de que fue el némesis del arácnido favorito de todos, el Duende Verde, en *Spiderman* (**S. Raimi**, 2002). Otro con antecedente similar que aquí participa como Hajus, es **Thomas Haden Church**, Sandman en *Spiderman 3* (**S. Raimi**, 2007).

John Carter llega al cine como preludio de lo que este 2012 nos tiene preparado en cuanto a blockbusters se refiere. El tono de la aventura es ligero en relación a su fuente original, que tenía un marcado aire de erotismo. Se espera que sea algo más que un efectivo vehículo de entretenimiento y se convierta en la nueva gran saga de fantasía de Disney. Así pues, la tradición del cine fantástico está por vivir una nueva jornada.



CABALLEROS DEL ZODIACO
MÁS VIGENTES QUE NUNCA

Por Jesús Chavarría "Cinephilus"
@comisario_jc

ESTA ESPECTACULAR MEZCLA DE ELEMENTOS PROVENIENTES DE LA MITOLOGÍA DE DISTINTAS CULTURAS, CUYA PRINCIPAL CARACTERÍSTICA ES EL DRAMATISMO EXACERBADO QUE ESTIRA AL LÍMITE LOS PUNTOS DE TENSIÓN, SIGUE MANTENIÉNDOSE COMO UNO DE LOS CONCEPTOS MÁS POPULARES DENTRO DEL PÚBLICO AFICIONADO A LA ANIMACIÓN JAPONESA. A MÁS DE 25 AÑOS DE SU CREACIÓN, SU ESTATUS DE CLÁSICO ES INNEGABLE Y LA PRODUCCIÓN DE SECUELAS Y SPIN-OFFS SIEMPRE TERMINA POR CONVERTIRSE EN UN EVENTO IMPORTANTE



CLÁSICOS EN DVD PARA MÉXICO

La influencia e impacto comercial de la franquicia se extiende a lo largo y ancho del continente asiático, así como en Europa y América. En nuestro país, hace ya algún tiempo que no se transmite de forma regular en televisión abierta, sin embargo, en el caso de Saint Seya: the lost Canvas-Hades Mythology, por su título en inglés, la nueva saga se pudo ver el año pasado en la pantalla chica, dividida en dos maratones, además de que es una de las escasas series de anime que llegan por estos lugares a través del mercado del DVD. Videomax, es la empresa responsable de hacerlo, compañía que por cierto, también se ha dado a la tarea de poner al alcance del público mexicano el clásico, Detective Conan.

Extrañamente rebautizada en español como Guerreros del Zodiaco: el lienzo perdido –Ya no "Caballeros"– esta saga es la adaptación del manga escrito e ilustrado por Shiori Teshirogi, bajo la supervisión del célebre Masami Kurumada. Se plantea como una precuela de la Guerra Santa presentada en la primera entrega de Saint Seya, se ubica en la Europa del siglo XVIII y sigue los pasos del elegido de aquella época para llevar la armadura de Pegasso y su relación con la encarnación correspondiente de Atena y Hades.

DIRECTO A LA COLECCIÓN

Entre lo más destacado de esta producción, se puede mencionar la estructura del guión, que pese a caer en varias ocasiones en un exagerado melodrama, tiene un desarrollo muy dinámico, con líneas argumentales bastante congruentes. Para su versión en español, el doblaje vuelve a ser de primera, no por nada México sigue siendo en ese rubro uno de los mejores del planeta.

Para su edición en DVD, el primer Boxet es algo tradicional, aunque para las otras tres partes la edición mejora e incluye cromos oficiales de la serie. Cada DVD incluye dos episodios como la edición japonesa. Para cualquiera que se precie de ser fan de la saga, este es un objeto indispensable en su colección.



DIRECCIÓN: Osamu Nabeshima
MANGA: Shiori Teshirogi sobre la obra origina[l] de Masami Kurumada
MUSICA: Kaoru Wada
EPISODIOS: 26
ESTUDIO: TMS Entertainment


CONEXION
MANGA
連絡 漫画
ESPECIAL
CONEXION
MANGA
連絡 漫画
ESPECIAL


CONEXION MANGA
連絡 漫画
CONEXION MANGA
ESPECIAL DVD
連絡 漫画
STREET FIGHTER
鉄拳
TEKKEN
STREET FIGHTER X TEKKEN
©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©NAMCO BANDAI Games




ABRIL 27 28, 29, 30
TNT13
EXPO
MANGA
CÓMIC
Centro de
Convenciones
Tlatelolco
Eje Central
esquina Eje Dos Norte
www.tntvirtual.com.mx
www.expo-tnt.com
Tel: 26 16 23 00 55 18 37 02